Mythologie

der

nordischen Völker.

Leipzig,
in der Breitkopfischen Buchhandlung.
1794.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS

42 Bg

Vorrede.

Die Mythologie der nordischen Völker ist ein Feld, das ohngeachtet des Nutzens und Vergnügens, welches das Studium derselben gewährt, noch so wenig systematisch bearbeitet ist, daß man mit Grund sagen kann; es ist darinne, im Ganzen genommen, fast noch gar nichts gethan. Wäre aber auch der Nu-

tzen derselben nicht so allgemein, wäre sie auch nur zum Verstehen der Dichter dieser Völker, so würde meine Absicht, dieses Feld zu bearbeiten, schon hinlänglich gerechtfertiget seyn. Diese nun zu verstehen, und zwar gründlich, ist vor allen Dingen nöthig, eine Kenntniß von den verschiedenen Gottheiten, dem ihnen eigenen Amt und Verhältniß untereinander, von ihrer Herkunft, ihren Thaten und Verdiensten um die Menschen: ferner wird erfordert eine Bekanntschaft mit ihren Vorstellungen vom Ursprung und Ende der Welt, mit der Art ihrer Gottesverehrung, mit ihren

Opfern,

Opfern, Priestern, Staatsämtern, Festen und Volkszusammenkünften, mit ihren Begriffen von Tugend und Laster, Schande und Ehre, und so weiter. Alles dies sind Dinge, die schon an und für sich, auch dann, wenn keine ehrwürdigen Denkmäler der Dichtkunst dieser Völker mehr vorhanden wären, ohne allen dichterischen Schmuck aufgestellt, Aufmerksamkeit verdienen und sogar Vergnügen beym Leser bewirken würden. Oft erklären sich zwar diese Gedichte selbst, vorzüglich dann, wenn man sie mit ununterbrochener Aufmerksamkeit liest, es bleibt aber dennoch

vieles

Vieles dunkel, welches aufzuklären man aus andern Schriften Licht entlehnen muß. Wie schwer aber dieses seyn müsse, kann man sich leicht vorstellen; denn Viele kennen die Quellen nicht einmal, und wenn dies auch ist, so besitzen sie doch dieselben entweder nicht, oder sie sind schwer zu bekommen; auf alle Fälle aber bleibt ihnen immer die Mühe, unter vielen brauchbaren Nachrichten, das für sie Nöthige aufzusuchen. Wie brauchbar in diesem Falle ein Buch seyn müsse, worinn alles dies geleistet ist, wo man alles Nöthige kurz bey einander findet, ist wohl einleuch-

tend

tend genug. Es fehlt aber bis jetzt an einem solchen Buche. Ich habe die Mühe nicht gescheuet, alles dahin Einschlagende aus sichern, zuverlässigen Schriftstellern zusammen zu tragen und in systematische Ordnung zu bringen. Nicht nur das Nothwendige, sondern auch das Vergnügende ist in dieser Abhandlung beabsichtiget worden, und ich glaube hiermit keine undankbare Arbeit gethan zu haben. Sollten sich noch einige Unvollkommenheiten vorfinden, so hoffe ich deswegen leicht Verzeihung zu erhalten, indem ich, bey der Schwierigkeit der Materie, die ich hier bearbeitete,

beitete, keine Vorgänger habe, die ich hätte benützen können.

Vom Inhalte des Ganzen hab' ich eine tabellarische Uebersicht vorangesetzt.

Leipzig, zur Ostermesse 1794.

F. G. Neuenhagen.

Einlei-

Einleitung.

Erstes Kapitel.

Begriff der nordischen Mythologie und Vorbereitung dazu.

§. 1. Begriff von Mythologie. §. 2. 3. welche Völker gehören hieher? §. 4. Barden, Skalden, Druiden. §. 5. Amt der Barden im Kriege — Bardiet. §. 6. Ihr Amt im Frieden. §. 7. Charakter ihrer Gedichte.

Zweytes Kapitel.

Quellen, woraus die nordische Mythologie geschöpft wird.

§. 1. Hauptquellen: a) die Edda. §. 2. Nebenquellen, aus denen besonders die neuere Mythologie geschöpft werden muß.

Erstes

Erstes Stück.

Von den Gottheiten der skandinavischen Völker.

Erstes Kapitel.

§. 1. Alfodur. Gimle. Götterdämmerung. §. 2. Eigentlicher Ursprung und Herkunft dieser Götter. Korollarium. §. 3. Asgard. Gladheim. Hlideskialf. Asenrath. Wingolf. Disen. Bifrost. Serimner. Audrhimer. Miod. Skät.

Zweytes Kapitel.

Von den 13 Asen oder männlichen Gottheiten.

§. 1. Odin, sein Amt, Bildung ꝛc. §. 2. Thor. Amt. Attribute: Miölner. Bildung. §. 3 Balder. Nanna — Niord. Skada. — Frei. Skyrner. §. 4. Tyr. — Braga. Telyn. Heimdall. Himinbiorg. Hoder. §. 5. Widar. Wile. Uller. Forsette.

Drittes Kapitel.

Von den Disen, oder Göttinnen.

§. 1. Frigga. Fansall. Freya. Odur. Folkwangr. §. 2. Nossa. Iduna. Gefiona. §. 3. Siöna. Löwna. Wara. Hlyna. Wöra. Snotra. Synia. Eira.

Eira. Fylla. Gna. Hela. Nornen. Wurdur, Warandi, Skulda. Nornaskaup. Hertha. §. 5. Wallkyriur. Wallhalla. Minde. §. 6. Thisa.

Anhang.

Von etlichen besonderen Gottheiten.

Erster Abschnitt.

I. Sunna. Mana. Mundilfarer. Alsweidur, Abakur. Gullinbuste.

Zweyter Abschnitt.

II. Mana. Bildung desselben.

I. Korollarium.

Sonnen- und Mondfinsternisse.

II. Korollarium.

Tag und Nacht. Skeifaxa. Reinfaxa.

Zweytes Stück.

Von besondern Nationalgottheiten.

Erster Abschnitt.

Germanische Nationalgötter.

1) Tuisko, Bildung. Twistag. 2) Mane. 3) Sater.

Zwey-

Zweyter Abschnitt.

Sächsische:

1) Krado. 2) Prone. Miche. 3) Ermin. Erminsäule.

Dritter Abschnitt.

Vandalische oder Wendische.

1) Swantewith. 2) Püstrich. 3) Sieva. 4) Rugievith. 5) Porowith. 6) Porenuth. 7) Flyns. 8) Radegast. 9) Triklaff. 10) Podaga. 11) Zuttiber. 12) Zeddutt — signum adjutorii.

Vierter Abschnitt.

Friesische und Gothische Götter.

1) Weda. 2) Fosta. 3) Badumma. 4) Nehalenna. 5) Tanfan. 6) Krutzmann. 7) Blakulla.

Fünfter Abschnitt.

Dänische Nationalgottheiten.

1) Fro. 2) Wagnofd. 3) Haldan. 4) 5) Hading und Ugartiloch.

Drittes

Drittes Stück.

Von andern mythologischen Wesen in der nordischen Fabel.

Erstes Kapitel.

Von den Alfen oder Elfen.

Liosalfar. Alfheim. Swartalfar. Alfblot. Nokken.

Zweytes Kapitel.

Von den Riesen.

Jotunheim. Ymer. Oetumla.

Drittes Kapitel.

Von den Zwergen und Fonen.

Viertes Kapitel.

Von verschiedenen anderen Wesen.

§. 1. Loke. Sigyn. Erdbeben. §. 2. Angerbode. Feuris. Skol. Jormungandur. Ebbe und Fluth. §. 3. Sleipner. Ein Räthsel.

Viertes

Viertes Stück.

Mythische Vorstellung vom Zustande nach dem Tode.

§. 1. Wallhalla. Glasor. Einheriar. §. 2. Niflheim. Nidur. Folkwangr, Gefionas Pallast. Nastrond. §. 3. Gimmle. Himmel.

Fünftes Stück.

Ideen der nordischen Völker vom Ursprunge und Ende der Welt.

Erstes Kapitel.

Ursprung der Welt.

Ymer. Bergelmer. Est, West, Sud, Niord. Windalf. Aske. Emble.

Zweytes Kapitel.

Ende der Welt.

§. 1. Götterdämmerung. Hrymer. Hräsvelgur. Muspelsleute. Surtur. Nagelfur. §. 2. Neue Schöpfung. Goldnes Zeitalter. Lifthraser. Lif.

Sechstes

Sechstes Stück.

Von der Gottesverehrung der nordischen Völker.

Erstes Kapitel.

Heilige Haine — Tempel.

Zweytes Kapitel.

Altäre und Opferbrunnen. Blotkelda, Blotabrunn.

Drittes Kapitel.

Opfer und Priester. Laut. Blotmadur und Blotsveirn. Gode oder Gudge. Godord.

Zugabe.

Von den Alrunen. Prophezeihung vom Kriegsglück.

Viertes Kapitel.

Von einigen vorzüglichen Festen.

1) Fest der Freya — Julfest. 2) Fest der Hertha. Opfergillen. Brageboggere.

Fünftes

Fünftes Kapitel.

Sternkunde und Mondsbeobachtung. All-Mon-Agt.

Anhang.

Altsächsische Nahmen der Monate.

Beschluß.

Werth der nordischen Mythologie und Vergleichung derselben mit der Griechischen und Römischen.

Mytho-

Mythologie
der
nordischen Völker.

Einleitung.

Erstes Kapitel.

Begriff der Nordischen Mythologie und Vorbereitung dazu.

§. 1.

Mythologie, oder Fabellehre überhaupt, ist nichts anders, als eine systematische Darstellung der Ideen, die sich ein Volk von seinen Göttern, von ihren Wirkungen und Thaten, und überhaupt von ihrem Einfluß auf die Welt, die es sich vom Zustande nach dem Tode und so ferner macht; oder kürzlich, das System der Religion eines Volks, das weder die Lehren der natürlichen noch einer wirklich geoffenbarten Religion kennt.

§. 2.

Unter den Nordischen Völkern, versteht man die alten Bewohner von Teutschland, Dännemark, Norwegen, Schweden, Gallien, Brittanien und Island; die unter ihnen angenommene Götterlehre, wird die nordische Mythologie genennt.

§. 3.

Alle diese Völker waren große Liebhaber der Dichtkunst, und hatten eine große Anzahl von Dichtern, unter denen viele groß und vortreflich waren. Als Vater der Nordischen Dichtkunst wird Odin angegeben, und in Teutschland besonders Tuisko. Beyde kommen nachher als Götter vor.

§. 4.

Die Nordischen Dichter hießen unter den Celten Barden, so wie in Skandinavien Skalden. Die Priester und Weltweisen unter den Galliern und Celten hießen Druiden. Das Amt der Barden war, die Thaten ihrer Helden und Nationen in Liedern zu besingen, und so ihr Andenken zu verewigen. Diese Verewigung wurde ohne alle Schrift blos dadurch bewirkt, daß die

Lieder

Lieder der Barden bey der Nation immer fort gesungen wurden: welches bey vielen Nationen, die keine Schrift haben, so außerordentlich gelingt, daß es die, welche Schrift haben, kaum begreifen können.

§. 5.

Die Barden begleiteten, um jenen Endzweck erreichen zu können, ihre Fürsten und Helden in alle Kriege und Schlachten. Vor jeder Schlacht wurde ein von ihnen verfertigtes und in Musik gesetztes Bardiet, oder Schlachtlied von dem ganzen Heere gesungen, welches dazu nach dem Takte auf die Schilde schlug. Sie fochten auch selbst mit, hauptsächlich an der Seite ihres Fürsten, dessen Thaten sie beobachteten, um sie nachher besingen zu können.

§. 6.

In Friedenszeiten waren sie beständig um ihre Fürsten, sangen bey ihrer Tafel, und spielten die Harfe dazu. Sie waren aber nicht blos auf diese Art ihre Hofdichter, sondern auch ihre geheimen Räthe und ihre Gesandten, wurden auch als solche aussеordentlich verehrt und ansehnlich beehrt. In Skandinavien, das ist, Dänemark,

Norwegen und Schweden, hießen die Dichter, wie schon gesagt, Skalden, von dem Worte Skal, d. i. Schall, Ton: daher die Dichtkunst selbst bey ihnen Skaldskap hieß: ihre aus der Mythologie entlehnte Dichtersprache wurde Skaldskaparmal und sie selbst wurden anfangs Liodasmidir d. i. Liederschmiede, Liedermacher genannt, welcher Name dem Odin mit seinen Gehülfen zuerst beigelegt worden ist.

§. 7.

Die Gedichte der Barden, welche sich erhalten haben, zeigen im Ganzen viel Genie und Einbildungskraft, haben viel Feuer, Leidenschaft, Stärke und Erhabenheit im Ausdruck und Gedanken, und sind, wenn man ihren Charakter kurz fassen will, — große und wilde Naturen, wie damals die Länder ihrer Völker. Ihre Dichtersprache hat ihren eignen hohen Schmuck, und zeichnet sich besonders durch Umschreibungen und Zusammensetzungen aus; z. B. der Völkerlenker, anstatt König; der Klingenröther, anstatt Krieger; Klingenklang oder Schwerdtersturm, statt Schlacht.

Zweytes

Zweytes Kapitel.

Die Quellen, woraus die Nordische Mythologie geschöpft wird.

---

§. 1.

Sie lassen sich füglich eintheilen in Hauptquellen und Nebenquellen. Die Hauptquelle derselben ist die Edda; Edda bedeutet eigentlich eine Aelter-Mutter: hier ist es aber der Name eines Lehrbuchs der Nordischen Mythologie, und zugleich die Quelle aller poetischen Fictionen und Anspielungen. Man hat aber zwey Sammlungen, die ältere und die jüngere Edda. Die erste sammlete Sämund Sigfussohn, von Geburt ein Isländer; er studierte in Teuschland die Wissenschaften, und als er in sein Vaterland zurückkam, sammlete er die erste Edda aus den alten poetischen Kunden, die mit den ersten Pflanzern aus Norwegen nach Island gekommen waren; dieses Unternehmens wegen nannten ihn seine Landsleute Frode (den Weisen). Diese Edda enthielt verschiedene

 Stücke

*) Man sehe Spegels Glossarium bey diesem Worte.

Stücke; im königlichen Archiv zu Stockholm ist ein Exemplar das 36 Stücke enthält, die im Thesauro Linguarum Septentr. T. III. nach der Reihe hergezählt werden. Von gleichem Alter scheinen sie nicht zu seyn. Diese Edda enthält 3 Theile; Voluspa, Havamaal und Runa Capitula. Die Voluspa ist in Sineds Liedern übersetzt mit Anmerkungen. Lorfäus redet von einem Kommentar, den Biörn von Skadja darüber geschrieben haben soll. Gudmund Andreå hat sie 1763 aus Resenius Bibliothek zu Koppenhagen herausgegeben. Voluspa kömmt her von Vola, Wahrsagerin, und Spä Vorhersagung. Der zweyte Theil Havamaal (erhabenes Gespräch) enthält Sittenlehren in 120 Strophen. Mallet im Anhange zur Einleitung in die Geschichte von Dännemark hat 46 davon zur Probe übersetzt. Der dritte Theil ist das runische Kapitel, worin sich Odin seiner Stärke in Zauberliedern rühmt. Dies ist der Inhalt von der ersten Edda. — Ungefähr 120 Jahre darauf kam Snorro Sturleson mit einer zweyten Edda hervor. Er war ein Rechtsgelehrter, gebohren im Jahr 1120 und hat außer dieser Edda noch

meh=

mehreres geschrieben *); im Jahre 1242 verlohr er in einer bürgerlichen Unruhe das Leben. Der erste Theil ist dogmatisch. Mallet hat ihn ins Französische übersetzt; Gioranson hat diesen Theil nach dem Manuscript aus der Upsaler Bibliothek mit lateinischer und schwedischer Uebersetzung herausgegeben; der zweyte Theil ist erzählend; und der dritte Skalda genannt, enthält in einem alphabetischen Auszug die poetischen Redensarten, die in den ersten Theilen vorkommen. Diese Edda ist zuerst edirt von Petr. Resenius 1665 mit lateinischer und schwedischer Uebersetzung. Koppenhagen.

§. 2.

Die Nebenquellen, aus denen besonders die Mythologie neuerer Zeiten geschöpft werden muß, sind ohngefähr folgende:

Die Schriften eines Olaus Wormius eines Jütländers; vornehmlich folgende:

a) monumenta Danica,

b) fasti Danici,

*) s. Elias Schedius de diis germanis p. 770.

c) hiſtoria Norvegica,

d) literatura Danica antiquiſſima, und endlich

e) lexicon Runicum.

Helmold Chronicon Slavorum. Ausgabe von Heinrich Bangert.

Richard Verſtegan, Reſtitution of decayed Intelligence in Antiq.

Werner Rolevink, Sächſiſche Alterthümer.

Kluver deutſche Alterthümer. Beſonders auch

Olaus Verelius Kommentar über die Edda.

Elias Schedius Syngrammata de diis Germanorum.

Olaus Magnus epitome hiſtoriae ſeptentrionalis.

Adam von Bremen in ſeiner Kirchengeſchichte.

Saxo Grammatikus, ein Geſchichtſchreiber des zwölften Jahrhunderts, gebohren in Seeland; vorzüglich gehört hierher ſeine hiſtoria Danica.

Jonas

Jonas Arngrimm Crymogea rerum Islandicarum.

Aventinus Annales Bojorum; ferner

Olaus Petrus Schwedische Chronik.

Ubbo Emmius historia Frisorum.

Erich von Upsal historia Suegothorum.

Lokzenius antiquitates Suegothorum. Ueberdies sind hier zu benützen die Schriften eines

Georg Fabrizius, Paulus Diakonus, Huldreich Mutius und was die ältere Fabellehre betrifft

Julius Cäsar de bello gallico und

Cornelius Tacitus Jahrbücher in vielen Stellen.

Erstes Stück.

Von den Gottheiten der skandinavischen Völker.

Erstes Kapitel.

§. 1.

Der Aelteste und Höchste aller Götter heißt Alfodur, das ist, Allvater. Er lebt und herrscht in Ewigkeit; von ihm hängen alle Dinge ab; er hat Himmel, Erde und Luft erschaffen, den Menschen gemacht, und diesem eine ewige Seele gegeben. Er wohnt in Gimmle, d. i. im Himmel. Alle übrige Götter sind eigentlich vergötterte Menschen, oder personifizirte Wesen, denen Alfodur in der Regierung der Welt gewisse Aemter aufgetragen hat. Daher werden sie auch mit der Welt untergehen; welches die Götterdämmerung genennt wird.

§. 2.

Der Ursprung ihrer mehresten Götter, ist folgender: Lange vor Christi Geburt kamen asiatische Völker unter Anführung ihres ober=

obersten Feldherrn Odin in das nördliche Europa. Dieser hatte zwölf Unterfeldherrn und Gehülfen, mit denen er nach dem Tode göttlich verehrt wurde. Sie heißen in einem gemeinschaftlichen Namen die 13 Asen, d. i. Götter, vom skythischen Worte As, d. i. Gott *).

Korollarium.

Die alten Deutschen liebten die Nahmen, welche mit As zusammen gesetzt waren, außerordentlich, als Asbiorn (der heilige Bär, Bernhard) Asgeir (der heilige Speer) Asgautur, (der heilige Urheber) Asgrimaur, (der heil. Wolf, oder St. Wolfgang) Aslakur (der heil. Diener oder Gottschalk) Asmundur (Gottesgabe, Theodor).

§. 3.

Diese Asen nun wohnen im Mittelpunkte der Welt, in Asgard oder Asgardar (Götterwohnung) von As und Gard eine Burg und zwar in einem großen Tempel, Gladheim genennet, d. i. Freudensitz, von Glad,

*) vergl. Olaus Wormius lexicon Runicum fol. 9.

Glad, Freude, und Heim, Sitz. In dessen Mitte steht der bebende Thron Odins, Hlidskialf, von dem aus er die ganze Welt übersehen kann. Um denselben herum sind zwölf Sitze für den Asenrath, oder für die zwölf Asen, mit denen sich Odin berathschlagt, und die also das sind, was bey den Römern dii consentes waren. In einem andern Pallaste zu Asgard, welcher Wingolf, d. i. Sitz der Freundschaft heißt, wohnen die Disen, d. i. Göttinnen. Man kömmt nach Asgard über eine große Brücke, welche Bifrost, oder Götterbrücke heißt, für die man den Regenbogen hielt. Die Götter essen alle Tage den Eber Serimner, den der Götterkoch Audhrimer in dem Topfe Eldrhimer täglich bereitet, und jeden Abend wieder ganz findet. Sie trinken zwar auch Wein, aber ihr Hauptgetränk ist Meth (Miod) aus Honig und Wasser verfertigt, der Lieblingstrank des Nordens, den die Schriftsteller auch Bior und Oel nennen. Ihr Lieblingsspiel ist Skåt, d. i. Schach, welches sie mit goldnen Steinen spielen.

Zweytes Kapitel.

Von den dreyzehn Asen oder männlichen Gottheiten.

---

§. 1.

1) Odin oder Wodan, auch Oden, Wodin, Woden. Der erste und vornehmste Gott unter den Asen, von dem die andern alle abstammen: daher er vorzugsweise As, und der Vater der Götter heißt. Er hat nur ein Auge *), und in so fern ist er der Sonnengott, weil die Sonne das einzige Weltauge ist. Das andere Auge hat er hingegeben, um aus dem Brunnen der Weisheit zu trinken, dessen Besitzer Mimer hieß. Speise nimmt er gar nicht zu sich, sondern vertheilt alles, was ihm vorgesetzt wird, unter seine zwey Wölfe, Geri und Freki; destomehr trinkt er Wein und Meth. Auf jeder Schulter sitzt ihm ein Rabe: der eine heißt Hugin (der Verstand) der zweyte, Munin, (das Gedächtnis). Diese flüstern ihm in die Ohren, was sie auf

*) Saxo Grammatikus historia Danica lib. II. — — uno semper contentus ocello.

auf der Erde gesehn und gehört haben; denn er sendet sie des Morgens aus, und des Abends kommen sie wieder: daher heißt er auch der Rabengott. Dabey ist er ein Gott der Dichter, wie der griechische Phöbus. Weswegen in der altschwedischen Sprache ein Gedicht Odins Miod, (Odins Meth) genennt wird.

Die Geschichte ist nach der Edda folgende: Ein gewisser Kuaser, der von den Göttern auf eine ziemlich unsaubere Weise, fast wie Orion bey den Griechen seinen Ursprung nahm, wurde von zwey Zwergen aus Neid wegen seiner Weisheit umgebracht: aus seinem Blute, das sie mit Honig vermischten, bereiteten sie den Trank der dichterischen Begeisterung. Die Götter vermißten ihn bald, und hielten strenge Nachfrage bey den Zwergen. Ihn erstickte seine Weißheit, war ihre Antwort. Erzürnt ob dieser Lüge, setzte sie Suttung ein Riese, auf einem Felsen im Meere ihrem Untergange aus. Für ihre Befreyung boten sie ihren begeisternden Trank. Suttung nahm ihn an, und seine Tochter Gunloda verwahrte ihn in einer Höhle; bald aber wurden die

Götter selbst lüstern darnach. Odin, in einen Wurm verwandelt, drang in diese Höhle; er erschien Gunloden in seiner göttlichen Gestalt, und sie bewilligte ihm drey Züge. Auf den dritten Zug war das Gefäß leer, und der Göttervater entfloh als Adler. Bey seiner Ankunft im Göttersaale brachten die Götter eine Menge Gefäße herbey, er füllte sie alle, aber nicht alle aus dem Schnabel. Die Götter reichen den Dichtern diese verschieden gefüllten Pokale, daher die Verschiedenheit der Dichter.

Odin wurde gebildet wie ein Krieger, in seiner Rechten ein bloßes Schwerdt, in der Linken eine Tartsche oder kleines Schild, Schnabelschuhe, wie die der Edlen und Ritter bey den Römern, und auf dem Haupte eine Krone *). Menschen und Stiere waren sein liebstes Opfer **). Noch heutiges Tages wird von vielen Völkern der vierte Tag in der Woche, als die Mittwoch, nach ihm benennet. Die Dänen nennen ihn

*) Wodan vero sculpunt armatum, sicuti nostri Martem sculpere solent. Adam. Bremensis.

**) s. Olaus Magnus lib. III. cap. 3.

ihn Vodensdag, die Engländer, Wednesday, die Schottländer, Wednisday und Odenisday.

Bey Upsal in Schweden heißt von ihm ein Wald: Odenslund, und mehre andere Städte und Dörfer verdanken ihm ihre Nahmen.

§. 2.

2) Thor, Thoro, ein Sohn Odins, der größte und stärkste nach ihm. Sein eigner Pallast Bilskirner hat 540 Stockwerke. Er ist der Gott des Donners, des Regens, des Windes, der Witterung und der Erndte, und beschützt die Menschen gegen die Riesen, ist also im Grunde was der römische Jupiter war. Den Donner verursacht er, indem er einen großen schweren Wagen den Himmel entlang fährt, daher heißt er Aukuthor, d. i. Wagenthor oder fahrender Thor, und in Hinsicht des Regens und der Fruchtbarkeit des Landes, Vulgogofar und Kornbonde. Er fährt mit zwey Ziegenböcken; aber zum Asenrathe kömmt er zu Fuße. Seine Attribute sind: sein Hammer Midlner, der den Riesen so furchtbar

bar ist; der nie fehlschlägt, sondern ihm immer wieder in die Hand kommt; er bekam hin vom Zwerge Brock; der Riese Thrym stahl ihn hernach, und wollte ihn nur gegen die Auslieferung der Liebesgöttin Freya zurückgeben; Thor aber erschlug den Riesen in Freya verkleidet mit seinem ganzen Geschlechte, und so bekam er den Hammer wieder in seine Gewalt. Ein anderes Attribut ist sein eiserner Handschuh, sein Gürtel, der ihn noch einmal so stark, und ein Schild, der ihn, wenn er ihn trägt, noch zweymal so stark macht. Seine Thaten sind unzählbar, obgleich nicht allemal glücklich, so wie er z. B. von einem Riesen einst so in die Enge getrieben wurde, daß er mit seinem ganzen Gefolge in des Riesen Handschuhe und sogar noch dazu in dessen Däumlinge sich verbergen mußte. Auf seinem Haupte, so wird er gebildet, trägt er eine goldene Krone, um dasselbe 12 goldene Sterne, in der Rechten hält er einen Szepter *). Von ihm hat der Thursday Thorstag oder Don=

*) Ich folge in dieser Beschreibung dem Saxo Grammatikus, in seiner historia Danica im ersten und sechsten Buche.

Donnerstag den Nahmen. In Norwegen wurde er unter dem Nahmen: Dala Gulbrands oder Gudbrands verehrt. In Dännemark ist der Schwur: Ney Thorn gud! beym Thor es ist wahr! noch jetzt nicht ungewöhnlich; und in Schweden nennt man einen Donnerkeil, Thorvigge. In Island sind die Nahmen, die sich mit Thor anfangen, sehr beliebt und gewöhnlich, daher die vielen Mannsnahmen: Thorbergur, Thorbiorn, Thorbrandur, Thoralfur, Thorulfur, Thordur, Thorfinnur, Thorgestur, Thorgrymur, Thorgalle, Thorkell, Thorleifur, Thorladur, Thormodur, Thorsteirn, Thorvaldur ꝛc. und die Weibernahmen: Thorbiorg, Thordys, Thorfinna, Thorgerd, Thorgryma, Thorhalla, Thorkatla, Thorguy, Thorydur, Thorey, Thorhildur und andere mehr.

§. 3.

3) Balder, Baldur, Odins zweyter Sohn von der Frigga. Ein sehr gütiger, schönglänzender und beredter Gott. Seine Gattin heißt Nanna, und seine Burg Breitablik, d. i. weit umherglänzend. Ihm war der Baldrian, als die

weiße-

weißeste Blume im Norden geheiligt, die daher Balders Augenbraunen heißt. Balder wurde von ahndungsvollen Träumen beunruhigt: Frigga beschwur alle Dinge ihm nicht zu schaden: bey einer einzigen Staude Mistelteirn (viscus L.) hielt sie es für unnöthig, weil sie ihr zu jung schien: Locke verwandelte sich in eine alte Frau und erfuhr auf diese Weise Friggas, der Götterkönigin, Versehen. Als die Götter zum Zeitvertreib nach Baldern warfen, sprach Locke zu Hodern, der außer dem Kreise stund; warum stehst du nicht auch mit im Kreise, und erzeigst Baldern die Ehre? wie kann ich, war die Antwort, da ich blind bin! Locke gab ihm die unbeschworne Staude, führte seinen Arm und Balder sank todt zur Erde. Die Götter klagten seinen Tod und sandten Hermode, Odins Sohn zu Hela (Göttin der Unterwelt). Hermode ritt auf dem Sleipner, (Odins Wunderpferd) nach Niflheim (Unterwelt, Ort der Pein) Baldern der Unterwelt zu entreißen: Hela versprach ihn den Asen zurück zu geben, wenn nichts in der Natur sich weigern würde den Allgeliebten Balder zu beweinen. Frigga

sandte aus in alle Welt und alles weinte: schon kehrten die Boten zurück, da fanden sie noch in einer Höhle die Zauberin Thock vermuthlich Locke in ihrer Gestalt, sie baten um Thränen für Balder. Thock wird weinen mit trocknen Augen, hieß es; Hela behalte was sie besitzt.

4) Niord, Niordur, der Gott der Winde, Schiffahrt, Jagd und Fischerey. Seine Gattin Skada geht mit ihrem Bogen auf Schlittschuhen der Jagd nach. Er heißt sonst auch Vanagod, Gott der Hofnung, Vananithr, Hofnungskind, Argod, Aehrengott und Fugiafagod, d. i. Reichthumsgott. Bey ihm, dem Gott Frei und Odin schwören noch heutzutage die Isländer also: Hialpi mier suo Freyr, og Niordur, og hin almakte As! so wahr mir helfe Frei und Niord, und der allmächtige As! (Odin, der vorzugsweise As heißt.)

5) Aeger der Gott des Meeres, seine Gemahlin heißt Rana.

6) Frei, Friggo, Frikko, der Sohn des vorigen und Bruder der Freya,

der

der gütigste Gott, welcher Sonnenschein, Regen, Fruchtbarkeit und Friede giebt. Sein Bote heißt Skyrner *).

§. 4.

7) Tyr, auch ein Sohn Odins, der kühnste der Götter, der Gott des Krieges und des Sieges; also der römische Mars. Er heißt in der Edda bald Sigtyr, vom geschenkten Siege, bald Vigagoth, das ist, Fechtgott. Von ihm nennen noch jetzt die Isländer den Dienstag, Tyrstag; daher auch das altteutsche Wort, thürstig, welches so viel sagt, als dreust, kühn, tapfer.

8) Braga (Brage und Bragar,) der Gott der Weisheit, Beredtsamkeit, Dichtkunst und Musik. Er ist sehr schön, und seine Harfe heißt Telyn. Er war bey

 jenen

*) Merkwürdig ist folgende Stelle aus der Edda, nach der lateinischen Uebersetzung des Verelius: Niordus in Noatuna duos postea genuit liberos; ex quibus Freir, inter Deos maxime beneficus: pluuiae hic praesidet, et serenitati ac vbertati annonae. Ei secunda nuncupantur vota pro felici annona et pace; pacem namque in potestate sua habet et secundam hominum fortunam.

jenen Völkern das, was bey den Griechen und Römern Apollo war.

9) Heimdall, ein Sohn von neun Jungfrauen, die Riesenschwestern waren. Sein Pallast, Himinbiorg (Himmelsburg) steht am Ende der Götterbrücke, Bifrost, wo sein Amt ist, zu wachen und die Riesen von Asgard zurück zu halten. Er giebt den Göttern bey annähernder Gefahr ein Zeichen mit einer schmetternden Trompete. Der Schall seines Zauberhorns wird durch alle Welten gehört. Dazu ist er mit einem so feinen Gehör begabt, daß er das Gras und die Wolle auf den Schaafen wachsen hören konnte. Dabey schläft er weniger als ein Vogel, und kann bey Tag und Nacht über 100 Meilen weit um sich sehen. Seine Zähne sind von Gold, daher er auch Goldzahn, oder der Gott mit goldnen Zähnen, heißt. Sein Pferd heißt Gulltopper von seinen goldenen Haaren.

10) Hoder, der Gott der Schätze und des Reichthums, — Plutus — er ist blind, aber dabey sehr stark. Balders Mörder, die Götter fürchten sich seinen Nahmen auszusprechen. Vale, Odins und Rindurs Sohn, rächte an ihm den Tod seines Bruders Balder.

§. 5.

§. 5.

11) Widar, der Gott der Stärke und des Stillschweigens, fast ganz der griechische Herkules. Er trägt ungemein dicke Schuhe, wozu alle Abgänge des Leders von neuen Schuhen, und alle alte Schuhe der Menschen gebraucht werden. Wer sich ihm also gefällig machen will, der wirft seine Schuhe fleißig weg. Durch Hilfe dieser dicken Schuhe geht er sicher durch die Luft und übers Meer.

12) Wile oder Wale, ein treflicher Bogenschütze und muthig im Kriege. Odins und Rinda's (der Erde) Sohn.

13) Uller, der größte Pfeilschütze und Schlittschuhläufer, sehr schön und tapfer. Ein Sohn Thors und der Sifia.

14) Forsette, Balders Sohn, der Gott der Aussöhnung, der alle Zwietracht hebt, und Freundschaften stiftet.

Drittes Kapitel.

Von den Disen, oder Göttinnen.

§. 1.

1) Frigga, Wodans Gattin, die oberste Göttin und Mutter der Asen. Sie weiß alle künftige Schicksale, offenbaret sie aber Niemand. Ihr eigner Pallast heißt Fansall, Herrscherwohnung, oder die Wohnung der Frau. Die Göttinnen aber versammlet sie in Wingolf, d. i. Tempel der Freundschaft. Sie hat einen großen Vorrath von Vögelgestalten, wem sie eine giebt, kann sich in diesen Vogel verwandeln. Orion ist ihr Spinnrocken.

2) Freya, (Frea, Fria,) vom uralten Worte frigan, welches beym Ulphilas oft in der Bedeutung vorkommt, daß es lieben heißt; wovon die neueren Worte, freyen, Frau, Freude u. a. m. abstammen. Sie ist die Göttin der Liebe, das höchste Ideal der weiblichen Anmuth und Holdseligkeit. Sie trägt eine goldene Kette, weint goldene Thränen um ihren Gemahl Odur, der sie verließ, und fährt mit zwey Katzen.

Ihr Pallast heißt Folkwangr: dahin kommen alle tugendhafte Frauen nach dem Tode, deren Männer nicht in Wallhalla sind. Von ihr hat der Freytag den Namen; die Dänen und Schweden nennen ihn Fredag, die alten Angelsachsen, Friggedaag und die Engländer Friday.

§. 2.

3) Nossa, Tochter der Freya von Odur, die schönste der Göttinnen, und Göttin der Schönheit.

4) Idunna, die Gemahlin des Braga, die Göttin der Jugend und Unsterblichkeit; hat ein Kästchen mit goldenen Aepfeln, durch deren Genuß die Götter immer jung erhalten werden, bis zur Götterdämmerung.

5) Gefiona, die Göttin der Jungfrauschaft, zu welcher alle keusche Jungfrauen nach dem Tode kommen. Ihr Pallast soll immer leerer werden.

§. 3.

6) Siöna, die Lenkerin der Herzen zur Liebe, und zweyte Göttin der Liebe.

7) Löwna, die Aussöhnerin getrennter Liebenden.

8) Wara, die Göttin der Eidschwüre, sie straft besonders treulose Liebende; sie ist zugleich Göttin der Hochzeiten und Ehen.

9) Hlyna, die Göttin der Freundschaft.

10) und 11) Wora und Snotra, die Göttinnen der Weisheit: erstere erforscht alle Geheimnisse, die zweyte ist zugleich die Göttin der Sittsamkeit und Tugend.

12) Synia, die Göttin der Prozesse, besonders, wenn es aufs Läugnen ankömmt, und überhaupt der Juristen.

13) Eira, die Göttin der Medizin, also der Aerzte, und selbst Aerztin der Götter.

14) Fylla, eine Jungfrau mit schönen Locken und einem goldenen Stirnbande, Kammerfrau und Vertraute der Frigga, der Gemahlin Odins.

15) Gna, oder Göa, eine Tochter des Niord, die Botin der Frigga durch alle Welten, reitet auf einen Luftklepper,

der

der auch durchs Feuer gehet. Ihr Fest fiel in den Monat Februar, welcher auch in Schweden Göa heißt.

§. 4.

16) Hela, die Göttin des Todes, eine Tochter des Götterfeind Loke von der Riesin Angerbode *).

17) 18) 19) Die drey Nornen sind nichts anders als die römischen Parzen. Sie bestimmen die Dauer und die Schicksale des menschlichen Lebens und wohnen in einer schönen Stadt am Brunnen der Vorzeit. Sie heißen; die erste: Wurdur, (auch Udr oder Wurdi) die Göttin des Vergangenen: die andere, Warandi oder Verdandi, die Göttin der Gegenwart, und die dritte, Skulld oder Skulda, die Göttin der Zukunft. Sie sind alle drey Jungfrauen. Das Schicksal, oder das dem Menschen bestimmte Lebensziel, heißt von ihnen Nornaskaup. Ueberdies gab es noch mehrere Nornen, und jeder Mensch bekam bey

*) vergl. drittes Stück, viertes Kap. §. 2.

bey seiner Geburt eine Norne als Schutzgeist, genius — *).

20) Hertha, oder die Göttin der Erde, wurde vorzüglich verehrt. Sie fährt mit zwey Kühen.

§. 5.

21) Wallkyriur, sind Odins und Freyas Dienerinnen, deren es eine unbestimmte Anzahl gab, welche abgeschickt werden, die Helden, welche in der Schlacht bleiben sollen, auszuwählen, und den Sieg zu lenken. Sie sind sehr schön (fast wie die Houris der Muhamedaner) sind zu Pferde unter den Streitenden, bringen die Fallenden nach Wallhalla, und reichen ihnen dort den ersten Meth. Ihr Nahme heißt so viel als Todenwählerinnen, von Wal, ein Erschlagener (daher Wahlstatt) und kyren, wählen. Ihrer sind viele mit verschiedenen Nahmen. Oft ist auch Freya selbst zu Pferde in den Schlachten zugegen, und theilt die Leichen mit Odin. Diese Wallkyriur hießen vorzugsweise die Disen und

*) Mehreres hiervon findet man beym Olaus Wormius monum. Danic. lib. II. fol. 121.

und ihre Verehrung, Disablot, daher noch heutzutage in der dänischen Sprache das Grab, Dys heißt, und die Toden begraben at dysia. Die abgeschiedenen Seelen (manes) nannte man Minde.

§. 6.

Noch ist übrig:

22) Thisa, die Göttin der Gerechtigkeit, Thors Gemahlin. Ihr zu Ehren wurde zu Upsal jährlich, als einer Vorsteherin der Gerichtshöfe ein prächtiges Fest gefeiert. Zu Orething in Dännemark stund sonst auf dem Markte ein großer Stein mit folgender Aufschrift in runischen Schriftzügen: Efthe Disaloger ter gen Kerdi dia hid, das ist: Weil die Gesetze der Thisa ehrwürdig sind, so werden hier die Rechtshändel angebracht. Ihr Fest fiel in den ersten Tagen des Februar, und damit war ein großer Jahrmarkt verbunden, (Thyßding genannt) *). Diese Zeit war vermuthlich deswegen gewählt, weil man dann desto

*) vergl. Olaus Magnus lib. IV. cap. 6.

desto ungehinderter über die zugefrornen Flüsse von einem Orte zum andern kommen konnte *).

Anhang.

Von etlichen besonderen Gottheiten.

Erster Abschnitt.

Noch sind als besondere Gottheiten zu betrachten Sunna, die Göttin der Sonne, und Mani der Gott des Mondes, Schwester

*) Sie beschreibt Olaus Wormius monum. Danic. lib. I. cap. 4. und fast. Danic. lib. I. cap. 15. Ich berufe mich auf das Zeugnis des Olaus Verelius, der im siebenten Kapitel seines Kommentars so sagt: In Sueonia antiquus mos erat in ethnicismo, generale sacrificium, Februario mense Vpsalae celebrandi. Sacrificandum tunc erat pro pace et victoria regis: coëundumque illuc ex vniuerso regno. Peragebatur simul vniversale iudicium, nundinaeque et mercatus frequens instituebantur, per integram septimanam. Et Sueonia ad Christianismum conuersa nihilominus iudicia et nundinae seruabantur. Sed postquam vbiuis in Sueonia Christiana obtinuit religio, et desierunt reges Vpsalae morari, nundinarum tempus immutatum fuit, vt purificationis festo peragerentur; quod semper deinde obtinuit, sed per tres tantum dies, cet.

ster und Bruder. Ihr Vater hieß Mundilfarer, Arebeweger.

I. Sunna, wurde von den erzürnten Göttern, weil ihr Vater einen so stolzen Nahmen ihr gegeben hatte, an den Himmel versetzt, die Pferde der Sonne zu lenken. Die Pferde vor ihrem Sonnenwagen heißen Alsweidur und Abakur. Der Gothen Vorstellung war von dieser unterschieden. Diese glaubten: der Sonnenwagen würde durch einen vorgespannten Eber, mit Nahmen Gullinbuste, d. i. mit goldenen Borsten, fortgezogen, dem aber im Laufe das schnellfüßigste Roß nicht beykäm. Der Sonne zu Ehren wurde das ganze Jahr über ein Eber gemästet und zu Anfang des Februar, als beym Eingang des neuen Jahres geschlachtet und geopfert, um ihre Mitwirkung zum Gedeihen der Feldfrüchte zu erbitten. Dieser Eber, der ohne allen Fehl seyn mußte, wurde acht Tage vor dem Jenner zum Fürsten des Landes gebracht, die Großen und Räthe mußten ihre Hände über den Rücken desselben falten, ihrem Fürsten huldigen, und in den wichtigsten Angelegenheiten den Eid der Treue schwören;

ren; und alle, die diesem Opfer beygewohnt hatten, wurden das ganze Jahr über für geschickt gehalten, Staatsämter zu führen und gerichtliche Streitigkeiten zu entscheiden. Ihr Bildnis war gleich einem halbnackten Frauenzimmer, das auf einen Säulenfuß gestellt war, mit Strahlen um das Haupt herum; mit ihren ausgebreiteten Armen hielt sie vor der Brust ein strahlendes Rad. So stand ihr Bild einst zu Soltwedel, in der alten Mark *).

Zweyter Abschnitt.

II. Mani, hatte das Schicksal seiner Schwester, und führte den Wagen des Mondes. Er wurde gebildet mit weiblichem, freundlichen Gesichte, einem kurzen Rocke und ein Mondsbild in den Händen haltend, über den Kopf trug er eine Kappe mit langen Ohren, und an den Füßen Schnabelschuhe **).

In

*) Man sehe Elias Schedius Syngramm. IV. de diis Germ. cap. 5. seine Worte sind: Forma idoli, fuit virginis, quae ante pectus ambabus manibus flammantem rotam tenebat.

**) S. Elias Schedius Syngr. IV. de diis Germ. cap. 8. und Olaus Wormius, monument. Danic. lib. I. cap. 4.

In dieser Gestalt soll er in der Stadt Lüneburg gestanden haben, von Kaiser Karl dem Großen aber zerstört und vernichtet worden seyn. Auf die Verehrung dieser beyden Gestirne wurden sie sehr natürlich geleitet, indem ihnen die milde Wärme der Sonne bey ihrem rauhen Klima, und der Schein des Mondes bey ihren Nachtjagden sehr willkommen seyn, und sie mit dankbaren Gefühlen gegen dieselben erfüllen mußte. Ueber die Deutung des Bildes von Mani ist man nicht einig; die natürlichste ist wohl die, daß die Ohren und Schnabelschuhe (calcei lunati) auf die Viertel oder Hörner des Mondes hinweisen. Andere haben dies aus der römischen Mythologie erklären wollen, und halten die langen Ohren für Hundsohren, indem sie eine Parallele zwischen dem Mani und der Hekate ziehen, mit folgenden Gründen. Sie sagen 1) Hekate war eine Göttin des Mondes, 2) sie war einst eine Hündin gewesen, 3) sie wurde mit einem Hundskopf gebildet, 4) die Hunde waren ihr (wegen der Jagd bey nächtlicher Weile) gewidmet, 5) ein Hund war ihr Opfer [deswegen bellen die Hunde den Vollmond an. —] So läugnen auch man-

che den Bezug der Schnabelschuhe auf die Mondsviertel, und behaupten, dadurch würde blos der Rang und der Götterstand angezeigt, indem mehrere Götter mit dergleichen Schuhen vorgestellt wurden. Cicero *) giebt der Iuno sospita solche Schuhe, die man calceos vncinatos, repandos, rostratos, lunatos und cornutos nannte, wodurch sich Ritter und Magistratspersonen von geringern Leuten unterschieden **).

I. Korollarium.

Beyde, Sunna und Mani werden jedes von einem Wolfe verfolgt, der sie bey der Götterdämmerung verschlingen wird. Schon jetzt faßt er sie zuweilen. Sie entkommen ihm aber glücklich; und daher entstehen die Sonnen- und Mondfinsternisse ***).

II. Ko-

*) de natura deorum libro I.

**) Beide, Sunna und Mani führt als Gottheiten auf, Olaus Magnus, in seiner literatura Danica antiquissima, im dritten Buche, im zweyten Kapitel.

***) s. drittes Stück, viertes Kap. §. 2.

II. Korollarium.

Auch Tag und Nacht kommen als Gottheiten vor, die über den Himmel hinreiten; das Pferd des Tages heißt Skinfaxa, d. i. Glanzmähne, und das Pferd der Nacht Reinfaxa, Reifmähne.

Zweytes Stück.

Von besonderen Nationalgottheiten.

Erster Abschnitt.

Germanische Nationalgötter:

1) Tuisko, Tuito oder Teut, der Stammvater der Teutschen. Er wird gebildet als ein alter Mann mit einem großen Barte, einen Szepter in der Rechten, und auf der linken Schulter einen Pelzmantel. Die linke Hand streckt er von sich, mit zertheilten Fingern, als ob er seinem Volke eine Vermahnung zu geben, oder Sachen von Wichtigkeit vorzutragen hätte. Von ihm hatte der Dienstag den Nahmen, der

sonst Twistag hieß, wie er denn bey den Dänen noch jetzt Thysdag heißt.

2) Mane oder Manus, der Sohn des vorigen, ebenfalls ein Schutzgott der Teutschen.

3) Sater oder Satar; der römische Saturn, der Gott der Zeit. Er wird gebildet als ein alter, kahlköpfiger, bärtiger Mann, der mit bloßen Füßen auf den Rückflossen eines Fisches (Bars) steht, ein Gefäß mit Blumen in der Rechten, und in der Linken ein Rad, als Symbol der dahinlaufenden Zeit; sein langer Rock war mit einer leinenen Binde um den Leib gegürtet *). Von ihm hieß der Sonnabend Satertag, wie er denn noch jetzt bey den Niederländern Satertag genennt wird, und von den Engländern Saterday.

Zweyter Abschnitt.

Sächsische:

1) Krado, (Krodo, Krodan,) ist einerley mit Sater; wird unter andern auch als

*) Nach dem Zeugniß des Elias Schedius in Syngr. de diis Germ. IV. cap. 2.

als sehr listig und verschlagen vorgestellt, ganz wie der griechische Κρόνος *). Von ihm das Schimpfwort, du Kröde, d. i. du Betrüger **).

2) Prone, (Prono, Prove, Proue), ein Kriegsgott und Schützer der Unschuld. Einige wollen in ihm den vergötterten Brennus finden (z. B. Aventinus annal. Boiorum lib. I.) Er wird nackend vorgestellt mit einer Krone auf dem Haupte und Eselsohren, mit einer Fahne in der Linken, und einem Schilde in der Rechten ***). So stund er ohnweit Altenburg, wo er vorzüglich verehrt wurde, und deren Schutzgott war ****), auf einer hohen Eiche. Sein Schild, der die Gestalt einer Pflugschaar

 hatte,

*) s. Wormius lib. I. monum. Danic. cap. 4.

**) Georg Fabrizius lib. I. orig. Saxon. bemerkt die Aehnlichkeit des Sater und Krado, und mahlt sie uns also: qui gentis annales ediderunt, numen populare memorant, Crodum quendam, messoris specie, qui cinctum lineum gestat, dextera ferens vasculum rosis repletum, sinistra erecta rotam currus. Pedibus nudis insistit pisci squammoso et aspero, quem percam vocamus.

***) Man sehe Elias Schedius Syngramm. IV. de diis Germ. cap. 11.

****) s. Helmold Chronicon Slauorum, lib I. cap. 2.

hatte, und mit weißen Punkten getüpfelt, war, wenn er glühend gemacht und von einem Beklagten berührt wurde, das zweyte von den vier Ordalien, d. i. Urtheile zum Beweise der Unschuld. Man nannte dieses Schild in der Hinsicht, das Proveeysen. Der oberste Priester dieses Gottes hieß Miche oder Mike.

3) Ermin oder Herrmann, der vergötterte bekannte Legionentödter, welcher im Jahre Christi 10 den römischen Feldherrn Quintilius Varus mit seinem Heere aufrieb. Seine Bildsäule, die verschiedene Nahmen führt, als Erminsäule, Irmensäule, Irmindsul, Herrmansaul, Hormensul, Hermesuel, Hermensul, und Armensul, stund einst in Merseburg, und wurde von Karl dem Großen zerstört. Jedoch nur das Bild: die Säule, worauf der Ermin stund, hat man noch in der Domkirche zu Hildesheim. Von dieser Bildsäule hat Henricus Meibomius eine besondere Abhandlung geschrieben.

Dieser Ermin war bey den Sachsen einer der Kriegsgötter, und ihm wurden des Jahres zwey Feste gefeyert, das erste

im

im Monat April, das andere im Oktober, wo ihm von jedem Gaugrafen 2 Wachskerzen nebst 9 Pfennigen geopfert werden mußten. An diesen Festen ritten die Krieger bewafnet um das Bild herum, und schwangen wechselsweise ihre Streitäxte: darauf stiegen sie von den Pferden ab, fielen auf ihre Knie und Gesicht, und erbaten sich gutes Kriegsglück. Auch außer dieser Zeit geschahen häufige Wallfahrten zu dieser Erminsäule.

Er wurde gebildet als ein gewafneter Mann, der auf dem Helme, anstatt des Federbusches einen Hahn, in der Rechten eine Fahne mit einer rothen Rose bezeichnet, in der Linken eine Wage, auf der Brust einen Bär trug, and an den Füßen einen Schild mit einer Wage, einem Löwen und einer Rose lehnend hatte, welches alles Symbole der erschlagenen Römer, und des geretteten Germaniens sind. Das Bild selbst stund im Freyen auf einer grünen, blumenreichen Aue, und wurde im Jahre Christi 772, als im ersten Jahre des Sachsenkrieges, von Karl dem Großen zerstört. Die Priester nahmen sein Bild oft mit in den Krieg und

prügelten vor demselben diejenigen ihres Volks, die sich schlecht gehalten und nicht tapfer genug gefochten hatten, oder wohl gar geflohen waren.

Dritter Abschnitt.

Vandalische oder Wendische.

1) Swantewith, oder Suanovith, der höchste Gott der Vandalen, der auf der Insel Rügen, in der Hauptstadt Arkon, einen berühmten Tempel hatte. Sein hölzernes Riesenbild hatte 4 Hälse und 4 Köpfe, deren zwey vor sich und zwey auf den Rücken sahen. Er hatte einen geschornen Bart und kurz abgeschnitte Haare, dergleichen die Rügianer noch tragen. In der Rechten hat er ein Trinkhorn, in der Linken einen Bogen und an der Seite ein Schwerdt; neben ihm hieng Sattel und Zeug *). Sein Fest wurde nach geendigter Erndte gefeyert. Es versammlete sich dazu eine große Menge Volks, welches eine gemeinschaftliche Opfermahlzeit hielt. Der Priester mußte die Opferthiere alle außen vor dem Tempel schlachten;

*) S. Saxo Grammat. lib. XIV.

ten; vorher aber mußte er, kraft seines Amts, den ganzen Tempel eigenhändig auskehren, dabey aber beständig den Athem an sich halten, und wenn er Luft schöpfen wollte, allemal nach der Thür zu laufen, damit er in der Person eines Kehrmanns, die Gegenwart seines Gottes nicht verunreinigte. Nach Aufgang der Sonne versammelte sich das Volk vor dem Tempel, der Priester gieng hinein, und besahe ängstlich das Trinkhorn in der Hand des Gottes, das er das Jahr vorher mit Wein gefüllt hatte: war dies noch voll, so war dies ein Zeichen einer reichen Erndte im nächsten künftigen Jahre; war aber der Wein eingetrocknet, so prophezeihte er dem Volke eine schlechte Erndte, und ermahnte sie, mit den Früchten dieses Jahres sparsam umzugehen. Hierauf kostete er den alten Wein, und das Uebrige schüttete er zu den Füßen Swantowiths, füllte das Horn mit neuem Weine und gab es dem Bilde wieder in die rechte Hand. Dann wurde ihm ein großer runder Kuchen gebacken, der mit Most eingemengt wurde: dieser Kuchen mußte so groß seyn, daß sich ein Mensch dahinter verbergen konnte.

Solche allgemeine Volkszusammenkünfte zu Festen, hießen **Opfergillen**, Opfergilden.

Der dritte Theil aller Beute im Kriege mußte in seinen Tempel gegeben werden: ihm zu Ehren wurden auch dreyhundert Krieger zu Pferde gehalten, die auf Raub ausgehen und alles Geraubte den Priestern überliefern mußten: man kann hieraus urtheilen, wie reich dieser Tempel gewesen seyn muß. Alle diese Schätze fielen endlich dem dänischen König Woldemar in die Hände.

2) **Püstrich**, der Gott der vier Elemente, dessen hohles metallenes Bild noch zu **Sondershausen** aufbewahrt wird. Es ist nackend, von wildem Ansehn, stemmt den rechten Arm in die Seite und hält die Linke vor den Kopf.

3) **Sieva**, (**Siwa**, **Syeba**,) die Göttin der Liebe, wird nackend gebildet, mit herabhängendem Haar, einen Apfel in der Rechten, und eine Weintraube nebst etlichen Blättern in der Linken. Sie hatte einen prächtigen Tempel in Ratzeburg in Pommern.

4) Rugievith, wurde vorzüglich in der Insel Rügen und bey den Pommern verehrt. Er hatte 7 Menschengesichter von abscheulicher Gestalt an einem Kopfe, trug 7 Degen in 7 Scheiden an einem Wehrgehänge; das achte Schwerdt trug er in der Rechten. Er war sehr groß, aber überaus dürr und mager; so stund er in einem Tempel zu Karenz. Er war ein Gott des Krieges *).

5) Porowith, (Porewith) der Gott des Raubes, hat fünf Köpfe, und auf denselben einen großen runden Hut; übrigens war er unbewafnet. Er hatte seinen Tempel ohnweit dem Tempel Rugieviths.

6) Porenuth, mit vier Angesichtern, das fünfte hatte er auf der Brust: seine Stirn bedeckte er mit der rechten, und das Kinn mit der linken Hand. Die drey letzteren sind vergötterte Könige.

7) Flyns, (Vlint,) der Gott des Todes, ward gebildet, entweder als ein bärtiger Mann, oder als ein Gerippe, in leichtes Gewand gehüllt, in der rechten einen Stab, der oben brannte, und auf der lin-

*) Cranzius de Vandalorum rebus lib. V. cap. 12 et 13.

linken Schulter einen Löwen, der ihm die Vorderfüße auf dem Kopf stellte, und also gleichsam seinen Schoshund abgab. Durch das Brüllen dieses Löwen werden einst die Menschen vom Tode erweckt werden.

8) Radegast, (Redegast, Ridegast,) ein berühmter Gott in Meklenburg und Schwerin. Sein goldnes Bildnis, in der alten Stadt Rethre war so gestaltet: auf seinem Kopfe saß ein Vogel mit ausgebreiteten Flügeln, auf der Brust hatte er einen schwarzen Ochsenkopf in einem Schilde, welchen er mit der rechten Hand hielt: in der Linken hatte er einen Speer *).

9) Triklaff, oder Triglas, ein Gott der Wenden und Stettiner, dessen Tempel auf dem Harlingsberge stund. Er hatte drey Angesichter und eine Mondsichel in den Händen. Ihm war ein schwarzes Roß gewidmet, dessen Pflegung einem Priester übertragen war. Wenn sie einen Krieg begannen, steckte dieser Priester 9 Spiese, eine Elle weit von einander in die Erde, und führte jenes Roß dreymal darüber hin; wenn

*) Nach Helmold, in seinem Chronicon Slauorum lib. I. cap. 2.

wenn es mit keinem Fuße anstieß, so prophezeihete man sich einen glücklichen Ausgang des Krieges.

10) Podaga, ist etwas unbekannt: Sein Bild stund in der Stadt Plön, im Holsteinischen *).

11) Zuttiber, war bey den Sorbenwenden ein Gott der Gehölze.

12) Zeddutt oder Jodutte, ist neueren Ursprungs, und hat seine Existenz eigentlich einem Misverständnis zu danken. Die Sache verhält sich so: Der sächsische Herzog Lothar ließ zum Andenken seines über Kaiser Heinrich V. erfochtenen Sieges eine Säule errichten, die man signum adiutorii nannte, woraus man nachher Jodutte machte, und dem Bilde göttliche Ehre erwieß. Die Säule selbst war gleich einem gewafneten Manne, der in der Rechten eine Keule mit eisernen Stacheln beschlagen führte, die Linke bedeckte ein Schild, darinnen das sächsische Wappen war, nemlich ein weißes Roß in rosenfarbenem Felde **).

Vier-

*) Man sehe Helmolds Chronic. Slauorum. lib. I. cap. 36.

**) Mehreres hierüber findet man beym Cranzius lib. V. Saxon. cap. 36.

Vierter Abschnitt.

Friesische und Gothische Götter:

1) Weda oder Freda, der Gott des Krieges, trug auf dem Haupte einen Helm mit einem Federbusche, vor der Brust einen Schild, und auf dem Rücken Flügel.

2) Fosta, die Göttin des Kriegs und Feldbaues, trug in der Rechten fünf Pfeile, und in der Linken vier Kornähren.

3) Badumma, die Göttin der Wälder und der Jagd, trug einen Köcher auf dem Rücken.

4) Nehalenna, die Göttin des Mondes, mit einem halben Monde auf dem Kopfe.

5) Tanfan, oder Tanfana, der Gott des Feuers, wurde ganz vorzüglich verehrt: er hatte einen berühmten Tempel in Westphalen *). Seiner wird schon beym Tazitus **) gedacht.

6) Krutzmann, der Gott der körperlichen Stärke, hatte in der Rechten eine große Keule,

*) s. Kluvers teutsche Alterthümer Kap. 11 und 47.

**) Annal. 1. 51.

Keule, und auf dem linken Arme hieng ihm ein Löwenfell.

7) Blakulla, eine Meernymphe, die Gewalt hat über Winde und Meer.

Fünfter Abschnitt.

Dänische Nationalgottheiten:

1) Fro, der Gott über Wind und Wetter.

2) Wagnofd, der Gott des Krieges; mit Helm und Schwerd und Schild.

3) Haldan, ein Sohn Thors, war ein vergötterter König, mit dem Zunahmen Biergam, der den König Erich besiegt hatte *).

4) und 5) Hading und Ugartiloch, beyder Amt, Dienst und Bildung ist unbekannt.

*) Saxo Grammaticus libro VII.

Drittes Stück.

Von andern mythologischen Wesen in der nordischen Fabel.

Erstes Kapitel.

Von den Alfen oder Elfen.

Alfur, die Alfen oder Elfen sind Geister, die in unzähliger Menge, bald unsichtbar, bald sichtbar umherschweifen. Sie sind von doppelter Art;

1) glänzende oder gute — Liosalfar — welche im Himmel die Stadt Alfheim bewohnen.

2) schwarze oder böse — Swartalfar — die unter der Erde und im Wasser wohnen, schwärzer als Pech sind, und den Menschen gern Schaden zufügen, man muß ihnen also opfern, und dies Opfer hieß Alfblot.

Ueberhaupt sind die Ersteren sehr schön, die Anderen sehr häßlich gebildet. Von den Letz=

Letztern hat noch in der neuern Sprache der Alp den Nahmen. Eine Gattung der Swartalfar werden auch die Nokken, Nökken oder Nikken, die noch in unsern Wassernixen übrig sind.

Zweytes Kapitel.

Von den Riesen.

Die Riesen sind, nach der nordischen Fabel, abgesagte Feinde der Götter, und wohnen in Jotunheim. Der erste, von dem sie alle abstammen heißt Ymer, der noch vor der Welt aus gefrornen Dünsten entstund, und sich von vier Milchflüssen nährte, aus dem Euter einer ungeheuren Kuh, Nahmens Oetumla, die ebenfalls aus Dünsten geworden war. Die Größe der Riesen läßt sich daraus abnehmen: Der Gott Thor übernachtete einst, wie schon oben errinnert worden, mit sammt seinen Gefährten im Handschuhe eines Riesen, und zwar im Daumenloche. —

Drittes Kapitel.

Dwergar und Fonen.

Die Zwerge (Dwergar) sind sehr kleine und ungestaltete Menschenfiguren, aus dem Staube der Erde gebildet, welche in der Erde und in den Steinklüften wohnten, geschickte Zauberer und trefliche Waffenschmiede waren. Sie hielten es bald mit den Riesen, bald mit den Göttern.

Fonen, Faunen oder Waldgötter. Ihnen waren gewisse Bäume geheiligt, die Niemand bey Todesstrafe fällen durfte. Bey solchen Bäumen wurden Menschen geopfert.

Viertes Kapitel.

Von verschiedenen anderen Wesen.

§. 1.

Einer der merkwürdigsten in der nordischen Fabellehre ist Loke, der Sohn eines Riesen, sehr schön von Gestalt, aber dabey äußerst verschlagen und boshaft, und ein abgesagter Feind der Götter. Er war Schuld

an

an dem Tode des Gottes Balder; welcher jedoch aus dem Reiche des Todes wieder zurückkehrte. Daher verfolgte der Zorn der Götter den Loke. Thor ergrif ihn endlich und er wurde in einer Höhle auf drey spitzige Felsen festgebunden, so daß eine über ihm hängende Schlange ihm beständig ihr Gift ins Gesicht träufeln lies. In dieser Lage bleibt er bis zur Götterdämmerung. Neben ihm sitzt sein Weib Sigyn, und fängt mit einer Schale das Gift auf: indem sie aber die Schale ausgießt, trifft ihn das Gift. Alsdann brüllt er, und bewegt sich fürchterlich, daher entstehen nun die Erdbeben.

§. 2.

Der eben erwähnte Loke erzeugte mit der Riesin Angerbode, außer Hela, der Göttin des Todes*) noch zwey Ungeheuer:

1) einen großen Wolf Feuris; ein abgesagter Feind der Götter, der an der Zerstörung der Welt und an der Götterdämmerung großen Antheil nehmen wird. Dieser erzeugte wieder mit einer Riesin den Wolf Skol, welcher eben so, wie sein

*) s. erstes Stück, drittes Kap. §. 4 No: 16.

Vater, die Sonne und den Mond beständig verfolgt und, nach einigen, sie endlich verschlingen wird: welches aber andre dem Feuris zuschreiben.

2) Die große Schlange Jormungandur, ebenfalls eine große Feindin der Götter, die in der Tiefe des Ozeans liegt, und die ganze Erdkugel umgiebt. Umsonst versuchte es Thor einst sie aufzufischen. Ihr schrieben sie die Ursache von Ebbe und Fluth des Meeres zu: die Ebbe entsteht, wenn sie säuft, und wenn sie das Wasser wieder ausspeit, so entsteht die Fluth.

§. 3.

Noch ist zu bemerken das göttliche Pferd Sleipner, auf welchem Wodan reitet und das acht Füße hat. Daher das alte nordische Räthsel; wer sind die Zwey mit drey Augen, zehn Füßen und einem Schweife. Nehmlich Odin hat nur ein Auge und Sleipner acht Füße.

Viertes Stück.

Mythische Vorstellung vom Zustande nach dem Tode.

§. 1.

Da bey den nordischen Völkern die kriegerische Tapferkeit das höchste Verdienst war, so bestimmte man auch denen die höchste Seeligkeit nach dem Tode, welche im Kriege rühmlich gefallen waren. Der Ort, wohin sie kamen, hieß Wallhalla, von Wal, ein in der Schlacht Erlegter (daher das Wort Wahlstatt kömmt) und von Halla oder Halle, ein herrliches Gebäude. Man dachte sich diesen Ort nicht weichlich angenehm, sondern mehr prächtig: wohin zum Beispiel der Hain Glasor gehört, dessen Bäume ganz von Gold waren. Die Bewohner von Wallhalla heißen Einheriar (monoheroes, Selbsthelden,) und sie mußten ihre Waffen mit sich bringen; daher man sie ihnen ins Grab oder auf den Scheiterhaufen mitgab. Auch Pferde, Gold, Geschmeide und ihre Gemahlinnen konnten sie mitnehmen. Ihr Lebenslauf in Wallhalla war fol-

folgender: Des Morgens, wenn Wodans Hahn, mit dem goldenen Kamme, in Asgard krähete, (dem alle Hähne auf der Erde nachkrähen) rüsteten sie sich, und zogen durch 540 Pforten zum Kampfe aus und hieben einander in Stücken. Sobald aber die Stunde des Mittagsmahls da war, bestiegen sie wieder unverletzt ihre Pferde, und kehrten in den Pallast zurück. Nun speißten sie, so wie die Götter, von dem Eber Serimner und tranken dazu Meth und auch Bier aus den Hirnschalen ihrer Feinde. Die Wallkyriur dienen ihnen an der Tafel. Jemehr einer im Kampfe erlegt, desto herrlicher ist sein Einzug und seine Stelle in Wallhalla: denn alle seine Erlegten müssen ihn begleiten und ihm aufwarten.

§. 2.

Für diejenigen, welche nicht nach Wallhalla kommen konnten, hatte die nordische Mythologie folgende vier Wohnsitze nach dem Tode:

1) Niflheim, das Reich der Schatten, welches Hela beherrscht, und wohin alle diejenigen männlichen Geschlechts kommen,

men, die als Kinder, oder an Krankheiten, oder vor Alter, oder unrühmlich, d. i. in keinem kriegerischen Gefechte gestorben, aber doch gute Menschen gewesen sind: daher sie dort ebenfalls glücklich leben. Man zählt in Niflheim zwölf Flüsse, unter denen Nidur der vornehmste ist, aus dem man Vergessenheit trank.

2) nach Folkwangr, dem Pallaste der Freya, kommen alle gute und tugendhafte Frauen, deren Männer nicht in Wallhalla sind.

3) in den Pallast der Gefiona kommen alle gute Mädchen, die reine Jungfrauen sind. Es war Sage: er werde immer leerer werden.

4) Nastrond ist der Ort der Verdammten, daher der sehr gewöhnliche Schwur: „ich will nach Nastrond reiten, wenns nicht wahr ist„.

§. 2.

Alle Bewohner von Wallhalla, von Niflheim, von Folkwangr und von Gefionas Pallaste kommen am Ende der Welt,

bey der Götterdämmerung, nach Gimmle, dem Sitze der ewigen und ruhigen Seeligkeit: aus dessen Nahmen das Wort Himmel entstanden ist.

Fünftes Stück.

Ideen der nordischen Völker vom Ursprunge und Ende der Welt.

Erstes Kapitel.

Ursprung der Welt.

Der große Riese Ymer wurde von Wodan und Wale getödet, wobey soviel Blut von ihm floß, daß alle Riesen darinn ersoffen, bis auf Bergelmer, der nachher das Geschlecht fortpflanzte. Den Leichnam Ymers zogen die Götter in den Abgrund. Da ward aus seinem Fleische die Erde, aus seinem Schweiße das Meer, aus seinen Knochen die Felsen und Steine, aus seinen Haaren das ganze Pflanzenreich, aus seiner Hirnschale der Himmel und aus seinem Gehirn die Wolken. Den Himmel zu unter-

stützen wurden vier Zwerge bestellt, nehmlich Est, West, Sud und Niord, welche abwechselnd blasen, wenn es ihnen ihr Vorsteher, der Zwerg Windalf, der beständig am Himmel im Kreise herumreitet, befiehlt. Drey Asen, deren Nahmen verschieden angegeben werden, bildeten die zwey ersten Menschen, am Ufer des Meeres, aus zwey Stücken Holz, die die Wellen ans Land trieben. Der Mann hieß Aska (eine Esche) und das Weib Emble (eine Erle). Der erste Gott (unstreitig Wodan) gab ihnen Seele und Leben; der zweyte, Vernunft, Bewegung, Geruch, Geschmack und Gefühl; der dritte, Gehör, Gesicht, Sprache und Nahmen.

Zweytes Kapitel.

Ende der Welt.

Das Ende der Welt dachten sich die nordischen Völker so:

§. 1.

Götterdämmerung.

Es werden vor demselben fürchterliche Anzeigen vorhergehen, zum Beyspiel, sieben

außerordentlich strenge Winter, Krieg und Pest, Erdbeben und Erdbrände und eine allgemeine Lasterhaftigkeit der Menschen.

Dann werden alle Riesen unter Anführung Hrymers, der Wolf Feuris und sein Sohn Skol; die Schlange Jormungandur; der Adler Hräsvelgur, (Leichenschwelger), der am Ende des nördlichen Himmels wohnt; die Muspelsleute, eine Nation am äußersten Ende von Süden, deren Wohnung Muspelheim heißt und beständig Blitze und Feuer sprühet, angeführt von Loke, der sich frey gemacht hat, unter ihrem Hauptmann Surtur — alle diese werden auf die Götter losgehen. Die Muspelsleute kommen auf dem Schiffe Nagelfar, welches aus den Nägeln der verstorbenen Menschen gebauet worden; daher man sich vor dem Tode die Nägel fleißig beschneiden muß. Sie sind alle zu Pferde und reiten in voller Wut auf Asgard los, über die Götterbrücke Bifrost, die unter ihnen einbricht. Der Gott Heimdall posaunet, und die Götter ahnden ihr Unglück. Nun beginnt der schrecklichste Kampf. Wodan geht auf den Wolf Feuris los. Dieser

fer reißt seinen Rachen soweit auf, daß er oben an den Himmel und unten an die Erde rührt, und verschlingt den Vater der Götter. Frei wird von Surtur getödet. Widar erlegt den Wolf Feuris, indem er ihm mit einem Fuße unten in den Rachen tritt, und mit den Händen das obere Gebiß soweit aufreißt, daß der Wolf davon stirbt. Thor geht auf Jormungandur los, und schlägt sie mit seinem Hammer todt, muß aber in den Giftströmen, die das Ungeheuer wider ihn ausspeit, ersaufen. Heimdall und Loke bringen sich einander ums Leben. Kurz es kommen alle Asen um, bis auf Balder, Hoder, Widar und Wale. Dies heißt die Götterdämmerung. Asgard, die Götterbrücke und alle Palläste der Götter werden zerstört.

Der Wolf Skol verschlingt Sonne und Mond — die Erde sinkt ins Meer; und Surtur zündet mit einer Fakkel die Welt an.

Allvater kömmt in seiner Macht von oben herab, und hält Gericht, wodurch aller Menschen Schicksal auf ewig entschieden wird.

wird. Alle gute Menschen kommen nach Gimmeln, und die Bösen bleiben in Nastrond.

§. 2.

Alsdann entsteht eine ganz neue Schöpfung. Die Erde steigt herrlich wieder aus dem Meere hervor. Eine Tochter der Sonne und ein Sohn des Mondes, laufen die Bahn ihrer Eltern, ganz ihnen ähnlich. Die vier übrig gebliebenen Asen versammeln sich wieder, bauen sich eine neue Burg auf den Plaz von Wallhalla; und folgende drey neue Asen vereinigen sich mit ihnen:

1) Häner, dessen Abkunft unbekannt ist, ein Gott des Ueberflusses.

2) Mode und

3) Magne, die zwey Söhne Thors, die sich gerettet haben, und den Hammer ihres Vaters erben.

Ein paar Menschen, Mann und Weib, Lifthraser und Lif, die sich zur Zeit des Weltbrandes unter einem Hügel verborgen und vom Thaue gelebt haben, pflanzen nachher das Menschengeschlecht fort. Alles Unheil ist von der Erde verbannt; Aekker und

Bäume

Bäume tragen von selbst, ohne den Schweiß der Sterblichen — und nun folgen lauter Bilder der Glückseeligkeit durchaus guter Menschen, wie die Griechen und Römer das goldene Zeitalter beschrieben.

Sechstes Stück.

Von der Gottesverehrung der nordischen Völker.

Erstes Kapitel.

Die nordischen Völker hatten Anfangs keine eigentlichen Tempel, weil sie glaubten, die Gottheiten ließen sich nicht in Mauern einschließen, noch in einer würdigen Gestalt vorstellen. Erst späterhin fingen einige teutsche Völker an, Bilder der Götter zu machen, besonders thaten dies die Sachsen, Wenden und Friesen, und diese Bilder nannte man Skurguder, Haurgr und Blottrie. Tempel baute man nur erst in den neueren Zeiten, und dies waren Anfangs nur schlechte Hütten. Der prächtigste Tempel war zu Upsal in Schweden, der von

purem

purem Golde schimmerte *). Der nächste nach diesem war in Norwegen, bei Drunthem, in Lagen. An manchen Orten, besonders in Norwegen, aber auch in Teutschland, z. B. in der Lausitz finden sich noch Hölen unter der Erde, die entweder in Felsen gehauen, oder von gehäuften Felsstücken erbauet sind, und einst zum Gottesdienst bestimmt wären. Zwey Hölen dieser Art finden sich in Norwegen, in den Diözösen Quille und Askind.

Eigentlich wurden den Göttern Haine, und zwar Eichenhaine geweiht, weil die Eiche bey diesen Völkern der heiligste Baum war.

Zweytes Kapitel.

In diesen Hainen wurden meist auf Anhöhen und Hügeln Altäre gebauet, die aus einem platten, breiten Steine, welcher auf drey andern Steinen ruhete, bestunden; und also die Gestalt eines Tisches hatten; öfters waren sie aber auch von bloßen Rasen. Nicht weit von diesen Altären war mehrentheils ein Brunnen, die Opfer zu waschen,

*) s. Olaus Wormius B. III. Kap. 6.

waschen. Bey manchen Völkern aber hatten diese Brunnen noch einen andern Behuf. Man stürzte zuweilen diejenigen Menschen, die zum Opfer bestimmt waren, lebendig in den Brunnen: ertranken sie leicht und geschwind, so glaubte man ein angenehmes, dem Gott wohlgefälliges Opfer gebracht zu haben. Alsdann wurden sie bald wieder herausgezogen, im nahen Haine an einen Baum aufgehängt, und ihnen göttliche Ehre erwiesen. Man hielt es für eine große Ehre auf diese Art geopfert zu werden. Diese Brunnen waren rings mit Steinen eingefaßt, und hießen Blotkeldä (Blutkeller) und Blotabrunn.

Unter jenen Altären, oder steinernen Opfertischen waren gewöhnlich tiefe Gruben, damit sich das Opferblut darinn sammeln sollte. Das Feuer, womit die Opfer verbrannt wurden, durfte nicht von fremden Feuer angezündet werden, sondern sie schlugen es jedesmal mit Feuersteinen auf, die man alsdann in das Loch unter dem Opferheerde warf: daher die ungeheure Menge von Feuersteinen, die man iezt an solchen Orten findet.

Gewöhnlich stunden drey solche Altäre nicht weit von einander in gleicher Entfernung, und waren den drey vornehmsten Göttern, dem Odin, Thor und Frei gewidmet. Wo man einen einzelnen findet, so ist es ein Zeichen einer Grabstätte, wo der verstorbenen Helden Gedächtniß gefeiert und ihnen geopfert wurde. Man findet noch Reste von solchen Altären und Brunnen besonders in Island und Dänemark, aber auch in den Ländern: Holstein, Friesland, Osnabrück, Würtemberg, in der Lausitz und in Pommern. Ein Altar im Tempel, worauf ein Götterbild stund, hieß Stalle, nahmen sie aber das Bild mit sich in den Krieg, so stellten sie es auf ein Hiallr.

Drittes Kapitel.

Auf diesen Altären wurden nicht nur allerley Thiere, sondern auch, wie fast bey allen heidnischen Völkern, Menschen geopfert, welches mehrentheils die Alten und die Gefangenen betraf. Jede Gottheit hatte ihre besondere Thiere, die ihr geopfert wurden, z. B. dem Thor ein Stier, der

Freya

Freya ein Schwein u. s. w. Mit dem Blute der Opferthiere wurde nicht nur der Altar, sondern auch die Bäume des Hains besprengt, und die Anwesenden bestrichen sich sogar die Häupter damit, besonders diejenigen, die einen Eid ablegen sollten, wurden vorher mit Opferblut besprengt. Das Blut von geopferten Rossen, nannten sie Laut, und das Gefäß, worin sie es auffiengen, Lautbollerne. Die Priester selbst tranken das erste Blut, und glaubten sich dadurch zu inspiriren und zum Vorhersagen geschickter zu machen.

Ihre Priester wurden nicht aus dem niedrigen Stande genommen; man wählte dazu gewöhnlich Fürstensöhne und Königstöchter *). Die Opferpriester hießen Blotmadur und Blotsveirn, der Vornehmste unter ihnen: Gode, oder Gudge und sein Amt hieß Godord.

*) Diodor. Sicul. biblioth. lib. II. cap. 47.

Zugabe.

Alrunen. Bestimmung des Kriegsglücks.

Eine Art von Priesterinnen waren die Allrunen, die sich zugleich mit Wahrsagen abgaben. Sie sagten den Ausgang des Krieges vorher, auf verschiedene Art, und man glaubte sich durch ihre bloße Gegenwart eines Sieges zu versichern. Die Gefangenen, die man im Kriege gemacht hatte, wurden von ihnen geschlachtet; sie schnitten ihnen mit einem Schwerdte die Gurgel ab, fiengen in kupfernen Schaalen das Blut auf und weissagten daraus. Auch auf andere Art erforschten sie den Ausgang des Krieges: sie bemühten sich, einen von den Feinden mit Gewalt oder List zu bekommen, ließen ihn mit einem aus ihrem Volke, jeden mit seinen Nationalwaffen kämpfen; besiegte der Feind den Teutschen, so glaubten sie: die Feinde würden ihnen überlegen seyn, und dann machten sie lieber Frieden — überwand aber ihr Landsmann den feindlichen Krieger, so hielten sie sich des Sieges über ihre Feinde gewiß.

Vier-

Viertes Kapitel.

Von besonderen Festen, deren es sehr viele gab, und die wir am gehörigen Orte zum Theil schon erwähnt haben, bemerken wir nur die zwey wichtigsten:

1) Das Fest der Freya, nach der Mitte des Dezembers, welches mit Essen, Trinken, Tanzen und Spielen gefeyert wurde, und das Julfest hieß, von Jul ein Rad, weil das neue Jahr eintrat, und der Kreislauf der Zeit öfters mit einem Rade verglichen wird. Ihr Opfer war ein Eber.

2) Das Fest der Hertha; an demselben wurde das Bildniß der Göttin auf einem mit zwey Kühen bespannten Wagen, in Begleitung ihrer Priester herum geführt. Eine ähnliche Feyerlichkeit wurde in Schweden dem Gott Frey zu Ehren angestellt.

Bey solchen Festzusammenkünften (Opfergillen) wurde gemeinschaftlich geschmaußt, und die sogenannten Braggeboggern oder Heldenbecher geleert, wobey sie sich ihrer gebliebenen Fürsten und Mitstreiter erinnerten, und hiedurch glaubten sie den

Manen derselben (Minde) eine Ehre zu erweisen — es galt für eine Todenfeyer derselben.

Fünftes Kapitel.

Als ein Theil der Gottesverehrung war bey den nordischen Völkern auch die Sternkunde zu betrachten, weil sie die Sterne und ihren Lauf sehr emsig erforschten, um daraus den Willen der Götter und ihre eignen Schicksale zu lernen. Besonders beobachteten sie den Mond. Sie zeichneten seinen Lauf auf einen viereckigten Stab, den sie All-Mon-Agt nennten, d. i. die Beobachtung aller Monden; woher das Wort Allmanach kömmt. Die Zeit des Neumondes hielten sie für glücklich, deswegen hielten sie ihre Volksversammlungen jedesmal um diese Zeit, und lieferten nie eine Schlacht vor dem Neumond.

Anhang.

Anhang.

Die Nahmen der Monathe bey den Sachsen waren:

1) Wolfmanoth, der Januar, weil sich da die Wölfe am meisten sehen ließen.

2) Sproutkelemanoth, der Februar, weil in demselben der Kohl zu sprossen anfängt.

3) Lenktmanoth, der März, weil die Tage länger werden — daher Lenz.

4) Ostermanoth, der Aprill, weil jezt die Winde gewöhnlich aus Osten kommen: daher Ostern.

5) Trimilkimanoth, der May, weil man jezt anfieng die Kühe dreimal zu melken.

6) Wydemanoth, der Juny, von der Viehweide.

7) Heumanoth, der July von der Heuärndte.

8) Arenmanoth, der August, von der Erndte.

9) Gerstmanoth, der September, von der Erndte und Aussaat der Gerste.

10) Wynmonath, der Oktober, von der Weinlese.

11) Windmanoth, der November, wegen der stürmischen Witterung.

12) Wintermanoth, der Dezember. Nach Annahme des Christenthums hieß er Heligmanoth.

Beschluß.

Die Heiden wußten sehr gut, daß nur ein oberstes Wesen, das die nordischen Völker Alfodur, die Griechen Zevs und die Römer Jupiter nannten, die Welt regiert. Alle andere Gottheiten, die sie sich unter Bildern vorstellten — so waren für die Erde, das Feuer, die Luft, das Wasser besondere Gottheiten — waren doch diesem höchsten Wesen untergeordnet. Ich erinnere dies blos deswegen, weil sich manche die Heiden, besonders in Sachen, welche Religion betref=

betreffen, so außerordentlich dumm vorstellen, und meynen, daß der einfältigste christliche Bauerjunge mehr von der Religion wüßte, als der größte heidnische Philosoph gewußt hätte. Die Verehrung berühmter, verdienstvoller Männer hat Aehnlichkeit mit der römischkatholischen Heiligsprechnng, nur mit dem Unterschiede, daß die Erstern es in den meisten Fällen mehr verdienten als die Letztern. Die Verehrung selbst war im Grunde die nemliche.

Vergleicht man die nordische Mythologie mit der griechischen und römischen; so scheint sie, dem ersten Anblicke nach, lange nicht das Feine, Witzige, Sanfte und Gefällige zu haben, was wir in dieser bewundern. Es ist aber hiebey viel Einbildung und Vorurtheil: weil die nordische Mythologie uns nicht so, wie die griechische und römische, von Jugend auf vorerzählt, nicht jede historische und moralische Quelle derselben, so wie bey jener, gehörig untersucht und entdeckt ist. Man kann gegen eine jede lächerlich scheinende Fabel derselben eine eben so lächerliche aus jener aufstellen: und sie hat mit unter in der That größere und er=

habnere Vorstellungen als jene. Sie bleibt zum Beyspiel bey der Einheit Gottes, indem sie Alfodur über alle andere Götter setzt, und ihn so zum Gott im eigentlichsten Verstande erhebt. Indessen ist es richtig, daß sie in vieler Absicht eben so rauh und wild ist, als die Völker, denen sie zugehörte; und daß es daher eben kein glücklicher Einfall war, sie ausschließend in die Poesie einführen, und die griechische und römische Mythologie verdrängen zu wollen. Wenn ein Dichter, dessen Werk unter den nordischen Völkern spielt, besonders unter den alten, sich darin der nordischen Mythologie bedient, so steht sie da ganz an ihrem rechten Orte, und kann ein reicher Stoff zu Erhabenheit und Größe seyn.

Register.

A.

Ablakur Seit. 11. 31.
Aeger 20.
Alfblot 48.
Alfheim 48.
Alfodur 30. 70.
All=Mon=Agt 68.
Allrunen 66.
Alsweidur 31.
Angerbode 26. 51.
Argod 20.
As 11. 20.
Asen 11.
Asbiorn 11.
Asgard 11. 54. 58. 59.
Asgardar 11.
Asgautur 11.
Asgeir 11.
Asgrimaur 11.
Aska 57.
Askind 62.
Asmundur 11.
Audhrimer 12.

B.

Badumna 46.
Balder 18. 19. 22.
Baldur 18.

Barden Seit. 2. 3.
Bardiet 3.
Bergelmer 56.
Bifrost 12. 22. 58.
Bilskirner 16.
Bior 12.
Blakulla 47.
Blokelda 63.
Blotabrunn 63.
Blotmadur 65.
Blotsveirn 65.
Blottrie 61.
Braga 21.
Bragar 21.
Brage 21.
Braggebogern 67.
Breitablik 18.
Brock 17.

D.

Dala Gutbrands 18.
Disablot 29.
Disen 12.
Druiden 2.
Dwergar 50.
Dys 29.

E.

Edda 5.
Einheriar 53.
Eira 26.
Eldrhimer 12.
Emble 57.
Ermin 38.
Erminsäule 38.

F.

Fansall 24.
Feuris 51. 58. 59.
Flyns 43.
Folkwangr 55.
Fonen 50.
Forsette 23.
Fosta 46.

Frea

Frea	S. 24.
Freda	46.
Frei	20. 59. 67.
Freki	13.
Freya	17. 20. 24. 67.
Fria	24.
Frigga	18. 19. 24.
Friggo	20.
Frikko	20.
Fro	47.
Frode	5.
Fugiafagos	20.
Fylla	26.

G.

Gefiona	25. 55.
Gerr	12.
Gimmle	10. 56.
Glad	11.
Gladheim	11.
Glasor	53.
Gna	26.
Gode	65.
Godard	65.
Göa	26.
Götterdämmerung	10. 59.
Gudbrands	18.
Gudge	65.
Gulbrands	18.
Gullinbuste	31.
Gulltopper	22.
Gunloda	14. 15.

H.

Hading	47.
Häner	60.
Haldan	47.
Halla	53.
Halle	53.
Haurgr.	61.
Havamaal	6.
Heim	11.
Heimdall	22. 58. 59.
Hekate	33.
Hela	19. 20. 26. 54.
Hermode	19.

Herrman

Herrman S. 38.
Hertha 28. 67.
Hiallr 64.
Himinbiorg 22.
Hlidskialf 12.
Hlyna 26.
Hoder 19. 59.
Hräsvelgur 58.
Hrymer 58.
Hugin 13.

J.

Idunna 25.
Jodutte 45.
Jormungandur 52. 58. 59.
Jotunheim 49.
Jul 67.
Julfest 67.

K.

Kornbode 16.
Krado 36.
Krodan 36.
Krodo 36.
Krutzman 46.
Kuaser 14.

L.

Lautbollerne 65.
Laut 65.
Lif 60.
Liftrhaser 60.
Liodasmidir 4.
Liosalfar 48.
Locke 19. 20. 50. 51. 59.
Lhwna 26.

M.

Magne 60.
Mani 30. 32. 34.
Mane 36.
Manus 36.
Miche 38.
Mike 38.
Minde 29. 68.
Miod

Miod S. 14.
Midlner 16.
Mistelteirn 19.
Mode 60.
Mumin 13.
Mundilfarer 31.
Muspelheim 58.
Muspelsleute 58.

N.

Nanna 18.
Nagelfar 58.
Nastrond 55.
Nehalenna 46.
Nidur 55.
Nißheim 19. 54. 55.
Nikken 49.
Niord 20. 26.
Niordur 20.
Nökken 49.
Nokken 49.
Nornaskaup 27
Nornen 26.
Nossa 25.

O.

Oden 13.
Odin 2. 4. 11. 12. 13. 15. 20.
Odur 24.
Opfergillen 42. 67.
Orion 24.
Oetumla 49.

P.

Podaga 45.
Porenuth 43.
Porewith 43.
Porowith 43.
Prone 37.
Prono 37.
Proue 37.
Prove 37.
Proveeysen 38.
Püstrich 42.

Q.

Quille S. 62.

R.

Rabengott 14.
Radegast 44.
Rana 20.
Redegast 44.
Reinfaxa 35.
Ridegast 44.
Rinda 23.
Rindur 22.
Rugievith 43.

S.

Satar 36.
Sater 36.
Schwartalfar 48.
Scrimner 12. 54.
Sieva 42.
Sifia 23.
Sigtyr 21.
Sigyn 51.
Sidna 25.
Siwa 42.
Skada 20.
Skät 12.
Skal 4.
Skalda 7.
Skalden 2. 4.
Skaldskap 4.
Skaldskaparmal 4.
Skinfaxa 35.
Skol 51. 59.
Skuld 27.
Skullda 27.
Skurguder 61.
Skyrner 21.
Sleipner 19. 52.
Snotra 26.
Stalle 64.
Suttung 14.
Sunna 30. 31. 34.
Suanovith 40. 41.
Surtur 58. 59.
Swante=

Swankewith S. 40.
Syeba 42.
Synia 26.

T.

Tansan 46.
Tausanna 46.
Telyn 21.
Teut 35.
Thisa 29.
Thock 20.
Thor 16. 17. 59.
Thorvigge 18.
Thrym 17.
Triglas 44.
Triklaff 44.
Tuisko 2. 35.
Tuito 35.
Tyr 21.

U.

Udr 26.
Ugartiloch 47.
Uller 23.

V.

Vale 22.
Vanagod 20.
Vananithr 20.
Verdandi 27.
Vigagoth 21.
Vodenstag 16.
Vola 6.
Voluspa 6.
Vulgogofar 16.

W.

Wal 53.
Wale 23. 59.
Wallhalla 25. 28. 58.
Wagnofd 47.
Wallkyirur 28. 54.
Wara 26.
Warandi 26. 27.
Weda

Weda	S. 46.
Widar	23. 59.
Wile	23.
Windalf	57.
Wingolf	12. 24.
Wodan	13.
Wöra	26.
Wurdi	26. 27.
Wurdur	26.

Y.

Ymer	49. 56.

Z.

Zeddutte	44.
Zuttiber	45.

Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Neuenhagen, Friedrich Gottlieb

Mythologie der nordischen Völker

Leipzig 1794

H.g.hum. 166 g
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10435575-7
VD18 14682974